

小学校プログラミング教育実施レポート

令和2年度から必修化された小学校プログラミング教育の実施の様子を紹介するものです。
 未来の学びコンソーシアムにて実施内容の精査を行うものではありません。

学習活動名	「Viscuit」で対戦ゲームを作ろう
学年	小学校5年
目標	「Viscuit」を使い、飽きずに楽しめる対戦ゲームを作ることができる。条件分岐のプログラムを複数入れたゲームを作ることができる。
教材タイプ	ビジュアル言語
使用教材	Viscuit
環境	ipad 手順を示す掲示物 テレビ(モニター)
都道府県	千葉県
実施校	印西市立船穂小学校
学習活動の概要・児童の様子(プログラミングの活動を中心に記載ください。)	<p>校長による5年総合的な学習の時間の授業。</p> <p>【授業の前提】 児童は、Viscuitを使って3年目。ゲームを作成したのは半年ほど前。背景の設定や座標の利用ができる。</p> <p>【授業の流れ】(2時間) ①パーツを作る。②プログラムを組む。③ゲームをする。</p> <p>右の掲示物で、さらに詳しく手順を提示した。これがあると作業の進度の違いに対応できる。全員が、飽きないレベルの対戦ゲームを作ることができた。</p> <p>後日、児童は対戦ゲームの作り方を説明するビデオを作成した。また、長崎市の小学生にリモートで対戦ゲームの作り方を教えることができた。作り方のコツを自分のものとしている証拠である。</p>
成果と課題	<p>【成果】 児童は条件分岐のプログラムを複数つくり、「飽きない対戦ゲーム」を作ることができた。【課題】 デザインに凝ると作成に時間がかかってしまう。</p>

